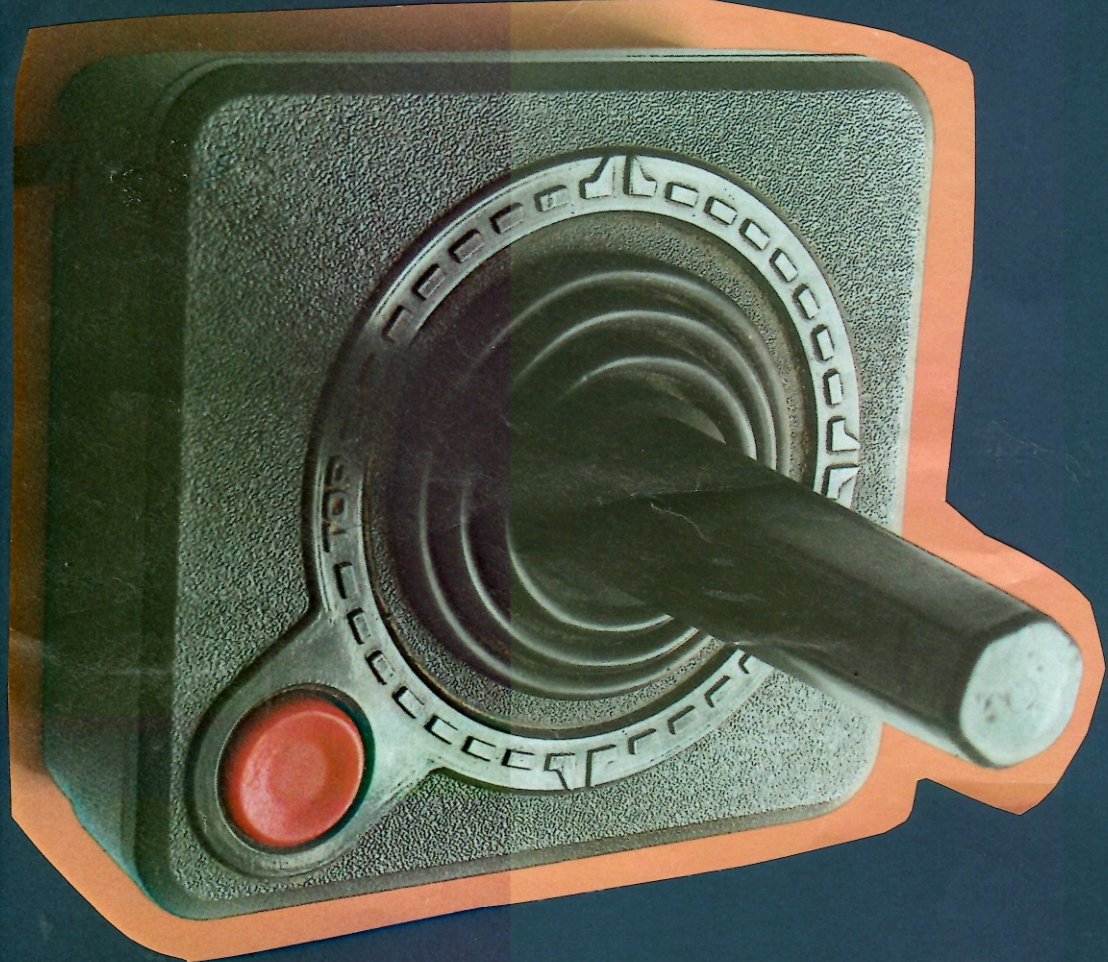
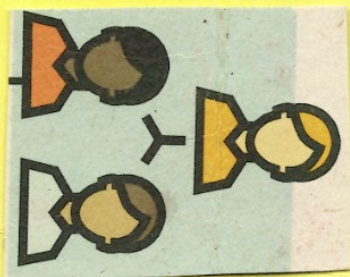
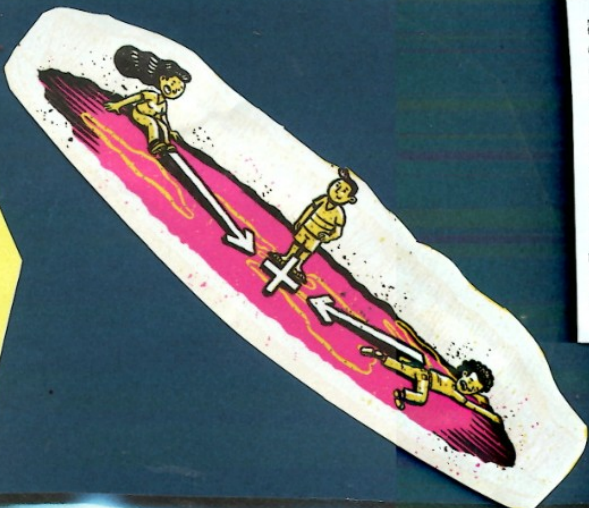
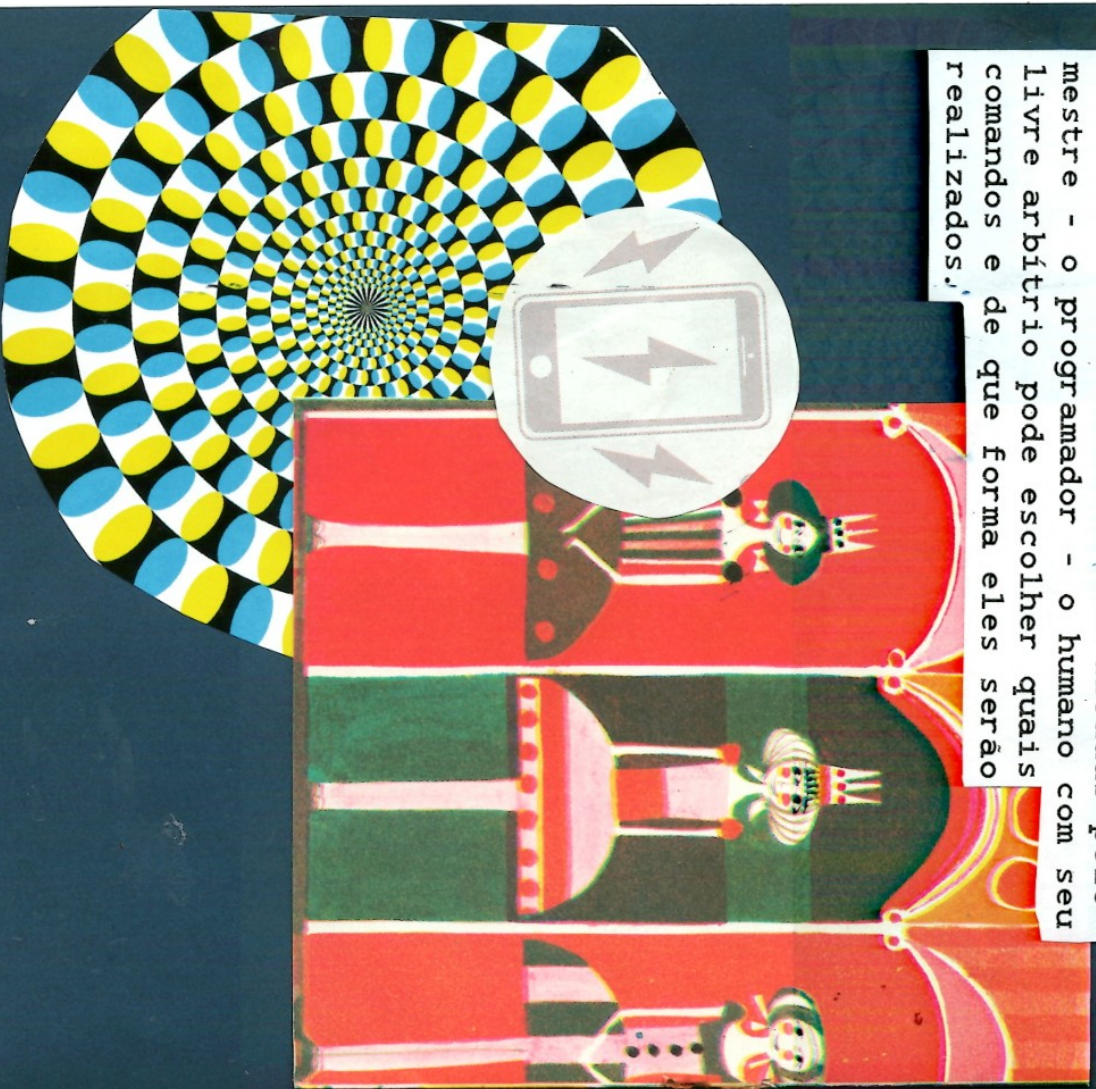
DESPrograma

O MESTRE QUE PASSA ANEL MANDOU - HACKEADO - HÁ UM HUMANO ENTRE NÓS!

Nessa atividade inspirada nas brincadeiras O mestre mandou e Passa Anel, as crianças devem encontrar entre os robôs computadores o ser humano infiltrado.

A preparação do espaço é feita com 10 / 12 Cadeiras dispostas em círculo com espaço livre central

Necessário uma semente, anel ou outro objeto pequeno - aqui está o chip - senha para a identificar o humano infiltrado

A brincadeira começa como uma brincadeira comum de passa anel onde o mestre da vez segura em sua mão a semente e vai passando de mão em mão. Escolhido aquele que será o humano da jogada o mestre, disfarçadamente, transfere a semente para o infiltrado.

Logo em seguida, como na brincadeira tradicional, o mestre começa a dar ordens e todas as crianças devem executar fielmente aquilo que foi solicitado (as ordem são sempre simples como pulos, movimentos rítmicos, danças, sons com a boca ou corpo)

Apenas o humano infiltrado não executa todas as ordens ou não da mesma forma solicitada. O objetivo aqui é entender que diferente dos robôs computadores que executam as ordens conforme ditadas pelo mestre - o programador - o humano com seu livre arbítrio pode escolher quais comandos e de que forma eles serão realizados.

Termina quando alguém consegue identificar, após cerca de 3 ou 4 ordens do mestre, quem é o infiltrado humano no meio dos robôs - computadores

ONDE ENCONTRO RESPOSTAS PARA AS MINHAS DÚVIDAS

Em um espaço com 10/12 cadeiras dispostas em círculo perguntar para as crianças onde pesquisam quando tem alguma dúvida ou curiosidade. Verificar se eles conhecem aparelhos e aplicativos de busca por voz (google, alexa, siri). Com as crianças já envolvidas e a partir a respostas delas explicar a brincadeira.

Cada criança recebe 2 cartões e em cada um deles devem escrever uma pergunta e a resposta à essa pergunta. Essas respostas podem ser corretas ou incorretas.

Uma pessoa no grupo é escolhida para ser o mecanismo de busca da vez. Essa pessoa dá uma lida em todos os cartões e se posiciona.

As outras crianças, uma de cada vez, perguntam a essa pessoa: Ok batata (comando que aciona o mecanismo de busca) e repetem a pergunta que fizeram no cartão. A criança que faz o papel de mecanismo de busca consulta os cartões e deve responder exatamente como esta escrito.

As crianças revezam na função Ok, batata, até que todas as perguntas sejam respondidas

Depois uma nova rodada se inicia e novos cartões com perguntas e respostas devem ser feitos e um novo mecanismo de busca é eleito, e a dinâmica se repete.

O objetivo aqui é entender se o fato dessa informação estar disponível significa que ela é realmente correta ou se isso depende daquilo que o computador foi programado

para responder. Tudo que está na internet está lá porque alguém colocou.

A brincadeira finaliza com um bate papo sobre quais alternativas as crianças encontram para confirmar uma informação e a maioria costuma se referir a um adulto de confiança.